

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO

**El doblaje de los personajes de habla hispana en las
películas de animación (2000-2017)**

Autora: Marta Llopis Mora

Tutora: Irene de Higes Andino

Fecha de lectura: septiembre 2018



Resumen

Se trata de un estudio descriptivo sobre la traducción del multilingüismo cuando la variación de la lengua en la versión original (L3) coincide con la lengua de llegada (L2), que en este trabajo será siempre el español. Se analiza un corpus formado por nueve películas de animación de diversas productoras realizadas entre los años 2000 y 2017. Los objetivos del estudio son describir el multilingüismo que aparece en estas películas, determinar si se ha marcado en la versión doblada y describir las soluciones para su traducción.

Palabras clave: (5)

Traducción audiovisual, doblaje, cine de animación, multilingüismo, solución de traducción

En este trabajo se ha decidido seguir las normas APA tanto para el estilo y formato del trabajo como para la bibliografía, disponibles en:

<http://normasapa.net/2017-edicion-6/>.

Además, en este trabajo se menciona la filmografía siguiendo las normas de estilo de la revista *Archivos de la Filmoteca*, disponible en:

<http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/about/submissions#authorGuidelines>.

Índice de contenido

Introducción	1
Motivación personal	1
Objetivos	1
Hipótesis	2
Corpus y metodología	2
Estructura	3
1. El doblaje	4
1.1 Definición	4
1.2 Estándares de calidad del doblaje	4
2. El cine de animación	6
2.1 Definición	6
2.2 El doblaje y el cine de animación	7
3. Las películas multilingües	9
3.1 Definición del multilingüismo	9
3.2 Características de la L3	9
3.3 Propuestas de traducción cuando $L3_{TO}=L2$	11
4. Metodología y corpus	14
4.1 Modelo de análisis	14
4.2 Ficha de análisis	15
4.3 Corpus	17
5. Análisis de los resultados	19
5.1 Descripción de las intervenciones multilingües	19
5.2 Descripción del tipo de multilingüismo	22
5.3 La estrategia de traducción	27

5.4 La técnica de traducción	29
6. Conclusiones	35
6.1 Validación de las hipótesis	35
6.2 Futuras líneas de investigación	36
Bibliografía	38
Filmografía.....	42
Anexo.....	43

Índice de tablas

Tabla 1. Elementos de la ficha de análisis.....	15
Tabla 2. Descripción de L3 recogida en la ficha de análisis	16
Tabla 3. Intervenciones multilingües por película.....	19
Tabla 4. Ejemplos de intervenciones de personajes con más multilingüismo.....	21
Tabla 5. Ejemplos de intervenciones de personajes con menos multilingüismo.....	22
Tabla 6. Ejemplos de intervenciones con tipos de palabra.....	23
Tabla 7. Ejemplos de intervenciones con tipos de código.....	24
Tabla 8. Ejemplos de intervenciones con propósitos principales	25
Tabla 9. Porcentaje de estrategia traductora por película	28
Tabla 10. Ejemplos de intervenciones con estrategia de traducción	28
Tabla 11. Ejemplos de intervenciones con técnica de omisión y adaptación.....	30
Tabla 12. Ejemplos de intervenciones del Gato con Botas	32
Tabla 13. Ejemplos de intervenciones de Buzz Lightyear	32
Tabla 14. Ejemplos de intervenciones de neutralización con aspectos no verbales.....	33
Tabla 15. Ejemplos de intervenciones de neutralización con idiolecto y compensada con vocabulario	33

Índice de gráficas

Gráfica 1. Personajes con más intervenciones multilingües	20
Gráfica 2. Tipos de palabra más recurrentes	22

Gráfica 3. Tipos de código utilizados	24
Gráfica 4. Propósitos principales del multilingüismo en el corpus	25
Gráfica 5. Estrategias traductoras para lidiar con el multilingüismo	27
Gráfica 6. Técnicas traductoras para lidiar con el multilingüismo.....	29
Gráfica 7. Distintas técnicas de neutralización del multilingüismo	31

Introducción

Motivación personal

Desde la tierna infancia, las películas de animación han acompañado a los niños, haciendo volar sus imaginaciones y llenándoles la cabeza de unas historias y personajes mágicos. Mi afición por el cine desde bien pequeña ha hecho que, incluso tras haber crecido, me sigan fascinando las películas de animación. Esto, junto a todo lo aprendido en el itinerario de traducción audiovisual del grado de Traducción e Interpretación y, en especial, en la asignatura de doblaje, así como mi interés por el mundo del doblaje y por ver las mismas películas tanto en su versión original como en la doblada, me hicieron plantearme algunas cuestiones o incoherencias que detectaba en las películas cuando en la original se hablaba el español. Quise investigar más sobre las pautas o normas que se han seguido en las últimas décadas para decidir cómo traducir el multilingüismo. Una vez descubrí que no había demasiada percepción ni estudios sobre esta cuestión, me motivó todavía más a indagar sobre la traducción del multilingüismo.

En este trabajo, se va a realizar un estudio descriptivo sobre la traducción del multilingüismo cuando los personajes en el cine de animación hablan español en la versión original (L3_{TO}) y las soluciones de traducción que se han utilizado en cada caso.

Objetivos

El objetivo principal de este estudio consiste en describir cómo se ha tratado a los personajes de habla hispana en las nueve películas del corpus al doblar esas películas al castellano. Para alcanzar el objetivo principal, este trabajo pretende cumplir tres objetivos específicos:

- Describir los tipos de intervenciones multilingües que aparecen según el tipo de palabra, el tipo de código y su función principal.
- Determinar si se ha marcado el multilingüismo mediante distintas soluciones de traducción propuestas.
- Describir las distintas soluciones traductoras para el multilingüismo que se han utilizado en el corpus.

Hipótesis

Las hipótesis de este estudio son:

- En las películas con ambientación en un país hispano se marcará más el multilingüismo, debido a que se querrá denotar la identidad hispana de la historia más evidentemente.
- Los personajes secundarios tendrán más muestras de multilingüismo que los principales.
- El principal propósito de las intervenciones en español será denotar la procedencia o identidad de los personajes que lo hablan, y estas intervenciones no transmitirán información relevante.

Corpus y metodología

Para este estudio se han seleccionado nueve películas de animación con temáticas muy variadas que se han realizado a lo largo de dos décadas, pero todas incluyen personajes que hablan español en la versión original. Tres de ellas pertenecen al estudio Walt Disney Pictures, cinco a DreamWorks Animation y una a Reel FX Creative Studios:

- *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: el imperio perdido*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 2001)
- *Book of life* (*El libro de la vida*, Jorge R. Gutiérrez, 2014)
- *Coco* (Lee Unkrich, 2017)
- *Puss in Boots* (*El gato con botas*, Chris Miller, 2011)
- *Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004)
- *Shrek 3* (Chris Miller y Raman Hui, 2007)
- *Shrek 4* (Mike Mitchell, 2010)
- *The Road to el Dorado* (*La ruta hacia El Dorado*, Bibi Bergeron, 2000)
- *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010)

Se han analizado todas las intervenciones que realiza algún personaje de estas películas en español para descubrir tanto a nivel individual de personaje o película como a nivel global los tipos de muestras de multilingüismo, si se ha marcado el multilingüismo y qué soluciones se utilizan para resolverlo.

Estructura

El trabajo está dividido en cinco capítulos. Los tres primeros pertenecen al marco teórico y estudian los pilares en los que se basa el trabajo: el doblaje, el cine de animación y el multilingüismo. El capítulo cuatro recoge el corpus y la metodología y el cinco los resultados del análisis. Por último, se encuentran las conclusiones del estudio, así como la bibliografía, la filmografía y el anexo.

- El capítulo uno, *El doblaje*, describe la modalidad de traducción según la definición de Frederic Chaume (2012), algunas de sus características y sus estándares de calidad.
- El capítulo dos, *El cine de animación*, describe este género cinematográfico según su definición, historia y algunos de sus rasgos principales. A continuación, se relaciona con el tema del primer capítulo y se describe la importantísima relación del género de animación con el doblaje a nivel internacional y su historia.
- El capítulo tres, *Las películas multilingües*, se centra en el fenómeno del multilingüismo, incluyendo su definición y características, así como propuestas de soluciones traductoras por parte de Zabalbeascoa y Corrius (2012).
- El capítulo cuatro, *Metodología y corpus*, define brevemente el modelo de análisis de los estudios descriptivos y presenta el de este estudio en concreto. Además, reúne los elementos presentes en la ficha de análisis y describe las películas del corpus.
- El capítulo cinco, *Análisis de los resultados*, expone los resultados del estudio dividido en cuatro fases. Incluye un análisis de los tipos de multilingüismo que han aparecido en las intervenciones, las soluciones que se han utilizado en cada caso y si estas soluciones han marcado la variación en la lengua.
- El capítulo de *Conclusiones* recoge un resumen de los resultados. En él, se confirman o refutan las hipótesis y se proponen futuras líneas de investigación.

1. El doblaje

1.1 Definición

El doblaje es una de las modalidades de traducción audiovisual más populares y antiguas que existen. Como bien define Frederic Chaume (2012, p. 1):

Dubbing is a type of Audiovisual Translation [...] it consists of replacing the original track of a film's (or any audiovisual text) source language dialogues with another track on which translated dialogs have been recorded in the target language.

El resto de pistas, como la de efectos especiales o música, permanecen intactas.

El doblaje se utilizó por primera vez en 1929 para la película *Río Rita* (Luther Reed), que se dobló al español, al francés y al alemán (Chaume, 2012). Desde entonces, esta práctica se ha ido volviendo más popular hasta llegar al entorno cambiante en el que se encuentra hoy en día. Esta popularidad se refleja en países como Portugal, que siempre se habían resistido al doblaje y han comenzado a doblar algunas películas o series para adolescentes (Chorão, 2012). Estos cambios han expandido el doblaje más allá de películas o series hasta videojuegos o anuncios, entre otros, como indica Chaume (2012).

Chaume (2012) también señala que el doblaje se usa principalmente en Europa (Francia, España, Italia, Alemania, Austria...), en Centroamérica y Sudamérica (México, Colombia, Venezuela...), en algunos países de Asia (China, Japón y Corea) y en países del norte de África.

1.2 Estándares de calidad del doblaje

Para que un doblaje sea aceptable, debe cumplir con ciertos estándares de calidad. Chaume (2007) propone seis estándares que todo buen doblaje debería respetar:

- La sincronía, dividida en tres tipos. La sincronía labial hace referencia a que el diálogo coincida con los movimientos de la boca de los actores que están en pantalla. Por su parte, la sincronía cinética se refiere a que haya una coherencia entre los movimientos corporales de los actores y lo que están diciendo. Por último, la isocronía es la más importante de las tres, las intervenciones deben empezar y acabar a la vez que las originales.

- El uso de diálogos creíbles y pseudorrealistas según los registros orales de la lengua meta.
- La coherencia entre los diálogos y las imágenes.
- La fidelidad del diálogo con respecto al texto origen.
- El cumplimiento de algunas convenciones técnicas, como tener una buena calidad de sonido y volumen o que no se escuche la pista de audio original.
- Una buena actuación de los actores de doblaje que no sea ni exagerada ni esté demasiado poco actuada.

Una de las peculiaridades del doblaje es que intervienen numerosos agentes y requiere una serie de tareas distintas, pero un traductor solo debe preocuparse de dos: la traducción del texto y, en ocasiones, el ajuste (Chaume, 2012). Una vez que el diálogo ha sido traducido como un texto normal, el ajuste consiste en transformar este diálogo y adaptarlo a un formato apropiado que cumpla con ciertas convenciones establecidas. Chaume (2012) indica que un diálogo ajustado debe tener una oralidad prefabricada, ajustarse a la sincronía labial, estar dividido en *takes* e incluir símbolos de doblaje.

2. El cine de animación

2.1 Definición

Animation is not the art of drawings-that-move but the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames. Norman McLaren en Sifianos (1995, p. 62).

Maldonado, Gómez y Dorado (2017, p. 2) definen el cine de animación o los dibujos animados:

Es una técnica audiovisual donde se producen, mediante dibujos, las imágenes una por una, de forma tal que al proyectarse consecutivamente promueva la ilusión de que dibujos, muñecos u objetos estáticos tienen movimiento propio y así dar vida a un personaje que forma parte de una historia.

Es un género cinematográfico cuyas bases fundamentales las sentó Segundo de Chomón con la invención del paso de manivela, pero no sería hasta 1905 (diez años más tarde que el nacimiento del cine) cuando él mismo creó la que puede que sea la primera animación de la historia: *El hotel eléctrico*. Sin embargo, la historia oficial atribuye la primera animación al inglés Stuart Blackton en 1907, con *The Haunted Hotel* (Maldonado et al., 2017).

Desde sus orígenes, el cine de animación no ha hecho más que crecer. Pese a que cada vez hay más productoras, como Reel FX Creative Studios, Maldonado et al. (2017) señalan que, durante muchos años, esta industria estuvo prácticamente controlada por unas pocas productoras que siguen manteniendo su supremacía, como Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios o DreamWorks Animation, todas estadounidenses.

Maldonado et al. (2017) también indican que el género que en un principio fue pensado para el público infantil, actualmente está destinado a niños y adultos en su gran mayoría. De hecho, hoy en día existen películas y series animadas destinadas únicamente al público adulto por su contenido sexual o violento.

Una de las características del cine de animación es la importancia que tienen la música y las canciones en estas películas, ya sean piezas protagonistas y diegéticas (Lluís, 1995) o tengan un papel secundario. Según De los Reyes (2015, p. 200), «el cine de animación y la música siempre han ido de la mano», sobre todo en las películas dirigidas al público infantil, que suelen incluir canciones o números musicales.

2.2 El doblaje y el cine de animación

Hoy en día, la animación es de gran relevancia para el doblaje a nivel mundial porque, como Chaume (2012) indica, se doblan estos productos audiovisuales en todo el mundo, sin importar la tradición o tendencia que ese país tenga a la hora de doblar otros productos audiovisuales.

Según Iglesias Gómez (2009), los orígenes del doblaje en la animación se remontan a finales de los años treinta, cuando el estudio Walt Disney Pictures decidió traducir un largometraje al español por primera vez para poder llegar a los espectadores hispanohablantes: *Blancanieves y los siete enanitos* (David Hand, 1937). Estos primeros doblajes se realizaron en Los Ángeles y contenían una mezcla de acentos del español de diferentes regiones de Hispanoamérica y España, ya que se hacía una sola versión en español para todas las regiones. Estas primeras versiones no tuvieron éxito porque el público hispanohablante rechazaba la mezcla de acentos. Tal y como Mendoza (2015, p. 4) plantea: «Su erradicación comprobó que no porque muchos países compartan un idioma quiere decir que se sientan identificados con las distintas variedades del mismo».

Con el fracaso de estas versiones y por cuestiones económicas, apareció el español neutro: un idioma artificial del español con una gramática neutra y sin localismos para que fuera compatible con todos los países hispanohablantes (Mendoza, 2015). Sin embargo, la autora indica también que este español neutro carecía de una normativa por la que regirse.

No fue hasta la década de los noventa que se decidió acabar con el español neutro y producir dos doblajes diferentes: uno para España y otro para Hispanoamérica. *La Bella y la Bestia* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), también de Walt Disney Pictures, fue la primera

película doblada al castellano. Según Mendoza (2015, p. 17), «se especula que el español neutro no dio resultado porque el público hispanohablante no se sentía identificado con él ya que se omitían rasgos culturales muy característicos del español de cada uno de los países a los que se exportaban los films».

Hoy en día, España sigue realizando sus doblajes al castellano en casi todas las obras de animación, a excepción de *Coco* (Lee Unkrich, 2017), el primer largometraje en más de veinte años para el que se ha decidido realizar un solo doblaje mexicano (realizado en el estudio Taller Acústico S.C.¹) para todos los países hispanohablantes como homenaje a la identidad mexicana, país al que pertenecen todos sus personajes (Llanos, 2017). De hecho, algunos de los actores de doblaje de la versión original, como Gael García Bernal, que pone voz al personaje de Héctor, se autodoblaron a sí mismos para la versión mexicana².

Las canciones protagónicas, tan características en algunas películas de animación como las de Walt Disney Pictures, también se doblan debido a que estas no son meros interludios musicales en mitad de la película, sino que desarrollan a los personajes y avanzan la trama (De los Reyes, 2015). Chaume (2004, 2012) señala que, a la hora de traducir canciones, la letra está siempre supeditada a la música, ya que se suelen adaptar las traducciones a la música original. Los cuatro ritmos poéticos de la retórica clásica condicionan la traducción ya que deben respetarse. Estos son el ritmo de cantidad (número de sílabas), la intensidad (distribución de acentos), el tono (entonación) y el timbre (rima).

¹ Información extraída de: [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar))

² Información extraída de: [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar))

3. Las películas multilingües

3.1 Definición del multilingüismo

La noción tradicional de una traducción interlingüística (Jakobson, 1959) se entiende como un proceso entre dos lenguas: L1 en el texto origen y L2 en el texto meta. Sin embargo, dentro de muchos textos suele haber variaciones intralingüísticas (dialectos, sociolectos) e interlingüísticas (otras lenguas) e incluso lenguas inventadas, sobre todo en el mundo audiovisual (Zabalbeascoa y Corrius, 2012). Por ello, estos autores proponen aumentar la percepción y los estudios acerca de la existencia de la L3, sus variantes y posibles soluciones para su traducción.

Zabalbeascoa (2012) define el fenómeno de la L3 en obras audiovisuales como el uso deliberado de una lengua (o una variedad de una lengua) que se distingue de la mayoría del texto. Dentro de un mismo texto puede haber más de una L3, así como más de una lengua principal (L1 en el caso del texto origen y L2 en el texto meta). Normalmente, la L3 es una lengua menor en una película porque hay menos palabras en esa lengua y porque entenderla no es tan importante para la trama. Por ejemplo, incluir personajes de otros países o culturas puede llevar a que se utilice la L3 en el texto origen para recalcar la *cultural otherness* (Di Giovanni, 2003), que se define como mostrar e identificar culturas que son diferentes tanto en lugar como en tiempo de la cultura a la que se pertenece. Ahora bien, cuando una película incluye una L3 además de su lengua principal nos encontramos con una película políglota o multilingüe (Dwyer, 2005; De Higes Andino, Prats Rodríguez, Martínez Sierra y Chaume, 2013).

3.2 Características de la L3

Zabalbeascoa y Corrius (2012, p. 4 y 5) identifican una serie de rasgos que puede tener una L3 y que afectan a la hora de decidir una solución para su traducción:

- ¿Es una lengua inventada (basada en la L1 o no) o es una lengua real (que puede representarse de manera realista o no)?
- ¿Coincide con la L2?
- ¿Suena exótica para el público o suena familiar?

- ¿Se puede identificar la lengua o incluso el mensaje?
- ¿El mensaje que comunica la L3 es relevante?
- ¿Es fácil distinguirla? (A veces, la L3 se apoya en determinado vocabulario, pronunciación, gestos, aspecto de los personajes que la hablan...)

Aparte de estos rasgos, Zabalbeascoa y Corrius (2012) también mencionan las funciones más probables que puede tener el multilingüismo. Algunas de estas funciones son transmitir información, recalcar la identidad o procedencia del personaje, crear humor, añadir un referente cultural o destacar la *cultural otherness* entre personajes.

Una vez identificadas las diferentes lenguas y los rasgos de la L3, Zabalbeascoa y Corrius (2012) guían al lector a través de la teoría de su traducción. La L1 pasa a ser L2, mientras que la L3 suele permanecer intacta, tal y como aparece en la versión original (L3 texto origen o L3_{TO}= L3 texto meta o L3_{TM}). En ocasiones, simplemente se omite la L3 y se transforma todo en L2. En definitiva, existen diversas soluciones y maneras de transmitir la L3, pero el problema está en que, cuando la L2 coincide con L3_{TO}, no se puede apreciar la diferencia entre ambas estrategias. Por tanto, el público de la L2 se está perdiendo el efecto (tanto estilístico como funcional) de la mezcla de lenguas.

Zabalbeascoa (2012) ayuda a entender este fenómeno recordando que, en la actualidad, una de las tendencias generales en traducción es que los textos meta sean más homogéneos lingüísticamente y, como resultado del fenómeno, la L3 pierde su visibilidad y desaparece.

También se puede clasificar la L3 según el multilingüismo que se reproduzca en el texto origen. De Higes Andino (2014) describe dos tipos de cambios de lengua que suelen utilizarse: *code-mixing* (mezcla de código) y *code-switching* (cambio de código). *Code-mixing* hace referencia a la alternancia entre más de una lengua en una misma intervención de manera intraoracional y cambiando entre unidades dependientes, mientras que *code-switching* describe una alternancia interoracional, en la que se respetan las normas gramaticales de las lenguas yuxtapuestas y aparecen frases enteras en cada lengua. El *code-*

switching también podría consistir en incluir alguna muletilla de la otra lengua (De Higes Andino, 2014).

En definitiva, y con películas multilingües cuya $L3_{TO}$ coincide con la $L2$, la pregunta es cómo puede el traductor convertir la $L3_{TO}$ en una $L3_{TM}$ visible cuando se trata de la misma lengua.

3.3 Propuestas de traducción cuando $L3_{TO}=L2$

Díaz-Cintas (2001, p. 41) identifica el principal problema con el que se encuentra un traductor al tener que traducir una $L3_{TO}$ que coincide con la $L2$:

Los problemas del traductor no solo se limitan a esa coincidencia labial. A nivel lingüístico, ha de resolver aquellas situaciones en las que uno de los personajes de la versión original habla el mismo idioma que la audiencia de la traducción (por ejemplo, un hispano en una película estadounidense), decidir sobre la mejor transferencia de las variaciones dialectales, y crear unos diálogos verosímiles que no caigan en la trampa de una lengua esterilizada y uniforme.

A la hora de lidiar con una $L3_{TO}$ igual a la $L2$, el traductor debe decidir una estrategia de traducción (marcar o no ese multilingüismo) (Bartoll, 2006) y una técnica específica para llevar a cabo la estrategia. Grutman (2006) indica que la elección entre las posibles estrategias y técnicas suele ir más allá del texto y su estilo. Se centra en el público del texto meta y cómo percibe las lenguas y culturas extranjeras. El factor de la ideología del público o el traductor también puede influir a la hora de elegir una solución.

Corrius y Zabalbeascoa (2011), Zabalbeascoa (2012) y Corrius (2008) proponen tres técnicas diferentes a las que se puede recurrir cuando la $L3_{TO}$ y la $L2$ coinciden: adaptación, neutralización y omisión.

- La adaptación consiste en convertir la $L3_{TM}$ en una lengua diferente para que no coincida con la $L3_{TO}$ ni con la $L2$. Rosa Agost (1999, p. 135) también propone esta técnica:

Puede darse el caso de que una de las lenguas que aparece en la versión original coincida con la de llegada. Entonces, si quiere mantenerse la sensación de diversidad lingüística se puede optar por traducir la escena en una lengua que no coincida con la del original ni con la de llegada.

Zabalbeascoa y Corrius (2012) explican que dejar una lengua distinta de la L3_{TO} y la L2 como L3_{TM} supondría que su función principal es mostrar esa diferencia, la *cultural otherness*, entre unos personajes y otros.

- La neutralización consiste en que la L3_{TO} se convierta en L2 que a su vez será L3_{TM}, por lo que la variación en la lengua pasará desapercibida a primera vista.

Zabalbeascoa (2012) recuerda que dejar la L3 intacta no siempre puede funcionar como solución. Por ejemplo, si hay una traducción intratextual o si dos personajes no se entienden debido a la lengua, estas escenas no serían coherentes si la L3_{TO} se traduce directamente a L2, pues cómo no se iban a entender dos personajes si hablan la misma lengua.

Sin embargo, también se pueden introducir otros cambios que ayuden a que el público note la diferencia entre los personajes, ya sea cultural o de procedencia (Baker y Hochel, 1998). Zabalbeascoa (2012) habla de estrategias de compensación que complementan a la técnica de neutralización que incluyen añadir alguna particularidad (como algún acento o pronunciación concretos) o la creación de un idiolecto (mediante el uso de cierto vocabulario) que se asocie a ciertos estereotipos o procedencias para poder diferenciar a los personajes *out-group* de los *in-group* (los primeros suelen proceder de un país diferente del público, mientras que los segundos suelen ser del mismo) (Zabalbeascoa y Corrius, 2012).

La neutralización puede incluir cambios en el contenido, ya que el traductor puede modificar las intervenciones si considera que los estereotipos o la familiaridad del público con la L3 cambian según el país de procedencia del público (Zabalbeascoa, 2012). Al tratarse de películas de animación, si hay cambios de contenido no es tan

importante que las intervenciones sean sincrónicas porque en la animación el movimiento labial no es tan evidente como con personas reales (De Rosa, 2010).

- La omisión de los segmentos de la L3 consiste, como bien dice su nombre, en eliminarlos por completo de la traducción (puede ocurrir con conversaciones de ambiente, por ejemplo). En estos casos, Zabalbeascoa (2012) habla de la L3 convirtiéndose en un segmento cero o *no language* en el texto meta.

4. Metodología y corpus

Chaume y García de Toro (2010) presentan los Estudios Descriptivos de Traducción como un método de análisis e investigación que consiste en describir las traducciones centrándose en averiguar por qué una traducción se ha realizado de una determinada manera y qué normas y pautas ha seguido. Se entiende como norma de traducción una tendencia recurrente para resolver determinado problema dentro de un contexto sociocultural determinado. El objetivo de estos estudios es descubrir leyes o tendencias de traducción que puedan ayudar a futuros traductores e investigadores pertenecientes a la misma situación sociocultural (Chaume y García de Toro, 2010).

En este TFG, Trabajo Final de Grado, se realiza un estudio descriptivo de cómo se ha tratado a los personajes de habla hispana en las películas de animación entre los años 2000-2017. Se ha utilizado un corpus compuesto por nueve películas para analizar todas sus muestras de multilingüismo en español con el propósito de descubrir qué tipo de intervenciones multilingües son más comunes, determinar las distintas soluciones traductoras a las que se ha recurrido y si se ha decidido marcar el multilingüismo en español cuando coincide con la lengua de llegada.

4.1 Modelo de análisis

El análisis se divide en cuatro fases, una más general y tres que concuerdan con cada uno de los objetivos secundarios del trabajo. Al unir todas estas fases, se obtiene el objetivo general del TFG: describir cómo se ha tratado a los personajes de habla hispana en el cine de animación al doblar la película al español.

La primera fase del análisis, *Descripción de las intervenciones multilingües*, es la más general. En este trabajo, se descartan aquellos términos que son préstamos del español y, por tanto, están aceptados en diccionarios de lengua inglesa. Para comprobar las hipótesis, se calcula cuál es la película en la que el multilingüismo es más y menos frecuente, y cuántos casos de multilingüismo hay en las películas ambientadas en países hispanos. Además, se busca qué personajes son los tres con más y con menos intervenciones en español para ver si son principales o secundarios.

En la segunda fase, *Descripción del tipo de multilingüismo*, se analiza el multilingüismo de acuerdo con el tipo de palabra o palabras que forman la intervención, el tipo de código presentado por De Higes Andino (2014) (*code-switching* o *code-mixing*) (v. apartado 3.2) y el propósito del multilingüismo en esa intervención en concreto (Zabalbeascoa y Corrius, 2012) (v. apartado 3.2). Se averiguan los tres tipos de palabra en español que tienen mayor y menor tendencia a aparecer, los propósitos más y menos recurrentes y si se ha utilizado el *code-switching* o el *code-mixing* con mayor frecuencia.

En la tercera fase, *La estrategia de traducción*, esta se analiza para determinar si se ha decidido marcar o no el multilingüismo de la versión original en la doblada (Bartoll, 2006) (v. apartado 3.3). Al saber en qué intervenciones han marcado el multilingüismo y en cuáles no, se sacan conclusiones con respecto a la estrategia de traducción en cada película o tipo de personaje.

Por último, en *La técnica de traducción*, se describe la técnica de traducción utilizada para llevar a cabo la estrategia traductora. Esta corresponde a las propuestas de Zabalbeascoa y Corrius (2012) (v. apartado 3.3) para la traducción del multilingüismo. Se analiza cuáles son las técnicas que aparecen con mayor y menor frecuencia.

4.2 Ficha de análisis

Todas las intervenciones se recogen en una ficha, dividida en columnas dedicadas a cada una de las fases del análisis. En el anexo del trabajo se encuentra el enlace a dicha ficha.

Elementos de análisis	Descripción
Núm.	Número de la intervención
Película	Película a la que pertenece la intervención
TCR	Código de entrada y salida de la intervención
Personaje	Personaje que hace la intervención
Transcripción TO	Transcripción de la intervención en el TO

Transcripción TM	Transcripción de la intervención en el TM
Descripción de la L3	Descripción del tipo de palabra o palabras multilingües
Tipo de código	¿La intervención incluye <i>code-switching</i> o <i>code-mixing</i> ?
Propósito	Función principal de la intervención
Estrategia de traducción	Presencia o ausencia de marcas del multilingüismo
Técnica de traducción	Solución de traducción según las propuestas de Zabalbeascoa y Corrius (2012)

Tabla 1. Elementos de la ficha de análisis

Las columnas de información general incluyen datos como el título de la película o el personaje al que pertenecen las intervenciones, el TCR (*time code record*) (Chaume, 2012), la transcripción de las intervenciones de la V.O y la V.D para su comparación y un número de referencia para cada una. Las columnas de la segunda fase analizan la descripción del tipo de palabra de la L3 (v. tabla 2), los propósitos principales de la L3 (referente cultural, humor, transmitir información o denotar una identidad o *cultural otherness*) y el tipo de código de la intervención (*code-switching* o *code-mixing*). La columna de la estrategia traductora (marcar o no marcar) corresponde a la tercera fase, mientras que la de técnica de traducción (adaptación, omisión o neutralización con o sin estrategias de compensación) corresponde a la cuarta.

Tipo de intervención
Adjetivo
Adverbio
Artículo
Canción

Demostrativo
Expresión
Interjección
Locución
Nombre propio
Numeral
Oración completa
Sustantivo
Título de canción
Título de película
Topónimo
Verbo
Vocativo

Tabla 2. Descripción de L3 recogida en la ficha de análisis

4.3 Corpus

El corpus de estudio de este TFG, que conforma el conjunto de ejemplos que se utilizan para el análisis (de Higes Andino, 2014, p.155), está formado por nueve películas del género de cine de animación destinadas a un público infantil. Es, por tanto, un corpus audiovisual formado por películas multilingües en la versión original (inglés y español). En el corpus hay tres películas de la productora Walt Disney Pictures, una de Reel FX Creative Studios y cinco de DreamWorks Animation. A continuación, se incluye una breve sinopsis de las películas incluidas en el corpus:

- *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: el imperio perdido*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 2001) narra la historia de Milo, el nieto de un aventurero que se une a una expedición para encontrar Atlantis, la legendaria ciudad sumergida.
- *Book of life* (*El libro de la vida*, Jorge R. Gutiérrez, 2014) habla sobre dos amigos, Manolo y Joaquín, enamorados de su amiga María. Manolo, un músico de corazón obligado a ser torero por su familia, deberá viajar por el mundo de los muertos y superar muchos retos para conseguir enamorar a María.

- *Coco* (Lee Unkrich, 2017) cuenta la historia de Miguel, un niño que sueña con ser músico, pero su familia se lo prohíbe. Tras quedar atrapado en la tierra de los muertos por accidente, Miguel deberá encontrar a su tatarabuelo músico para poder volver.
- *Puss in Boots (El gato con botas)*, Chris Miller, 2011) se centra en una de las aventuras que vive el famoso gato cuando Humpty Dumpty, su amigo de la infancia, y la gatita ladrona Kitty le proponen unir fuerzas para robar al ganso de los huevos de oro.
- *Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004) narra las aventuras de Shrek y Fiona, que parten al reino de Muy Muy Lejano para que Shrek conozca a sus suegros, los reyes.
- *Shrek 3* (Chris Miller y Raman Hui, 2007) continúa la saga. Cuando el Rey Harold fallece, Shrek deberá viajar para encontrar a Arthur, el primo lejano de Fiona, y así evitar convertirse en el nuevo rey de Muy Muy Lejano.
- *Shrek 4* (Mike Mitchell, 2010) es el punto final de la célebre saga. Casado y con hijos, Shrek echa de menos su vida de ogro aterrador. Cuando Rumpelstiltskin lo engaña para firmar un contrato, Shrek tendrá 24 horas para conseguir que Fiona vuelva a enamorarse de él en una realidad alternativa.
- *The Road to el Dorado (La ruta hacia El Dorado)*, Bibbo Bergeron, 2000) narra la historia de Miguel y Tulio, dos convictos españoles del siglo XVI que parten en busca de la legendaria ciudad de El Dorado y, una vez allí, sus habitantes los toman por dioses.
- *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010) continúa la historia de los juguetes de Andy. Andy, a punto de convertirse en universitario, decide donar sus juguetes a una guardería, que resultará no ser tan agradable como en un principio imaginaban Woody, Buzz y todos sus amigos.

5. Análisis de los resultados

En este capítulo se exponen los resultados obtenidos del total de 454 muestras de multilingüismo en español detectadas en los TO del corpus, que se han analizado en primer lugar para después contrastar y comparar con las traducciones en los TM. Las muestras se utilizan para comprobar las tres hipótesis del trabajo.

5.1 Descripción de las intervenciones multilingües

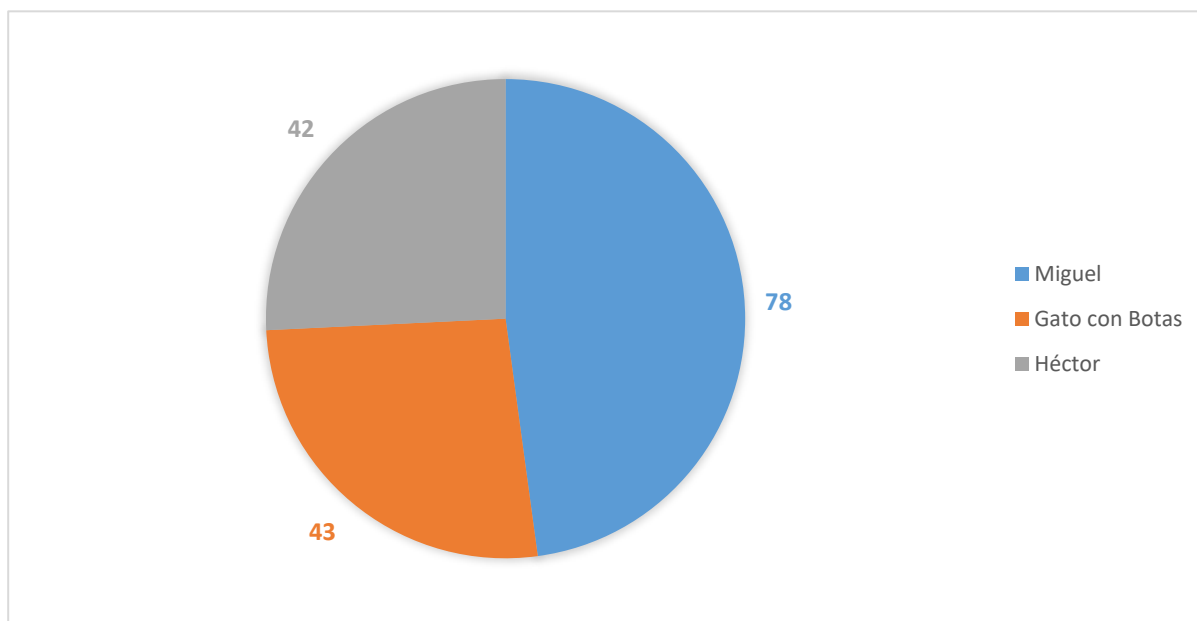
En la tabla 3 se muestra la cantidad de intervenciones en L3_{TO} por película. Claramente, la película con más multilingüismo es *Coco* con 250 ejemplos, más que todas las demás películas del corpus juntas, que reúnen un total de 204. Este español constante es, sobre todo, muestra de la identidad mexicana, ya que la película es un homenaje a esta y una de sus más famosas festividades: El Día de Muertos. Por otro lado, la película con menos multilingüismo es *Atlantis: el imperio perdido*, que solo cuenta con tres muestras, pasando casi desapercibida la L3_{TO}.

El análisis también revela que, de las 454 intervenciones con español, 402 pertenecen a las cuatro películas del corpus ambientadas en países hispanohablantes: *Coco*, *El libro de la vida*, *El gato con botas* y *La ruta hacia El Dorado*.

Película	Número de intervenciones en español	Porcentaje total
<i>Atlantis: el imperio perdido</i>	3	0,67 %
<i>Coco</i>	250	55,07 %
<i>El gato con botas</i>	32	7,05 %
<i>El libro de la vida</i>	109	24,01 %
<i>La ruta hacia El Dorado</i>	11	2,42 %
<i>Shrek 2</i>	16	3,52 %
<i>Shrek 3</i>	7	1,54 %
<i>Shrek 4</i>	9	1,98 %
<i>Toy Story 3</i>	17	3,74 %

Tabla 3. Intervenciones multilingües por película

Para completar la primera fase del análisis, se busca qué tres personajes son los que tienen más intervenciones multilingües y cuáles menos. Se ha decidido tener en cuenta para esta sección solo a aquellos personajes que tienen por lo menos un nombre o un papel en la película, es decir, personajes principales o secundarios. Esto se debe a que hay 65 casos de voces de ambiente o personajes de relleno que hablan en español, pero se ha preferido centrarse en los personajes más importantes de los filmes.



Gráfica 1. Personajes con más intervenciones multilingües

La gráfica 1 demuestra que Miguel, protagonista de *Coco*, es el personaje con más intervenciones multilingües. No solo eso, sino que *Coco* vuelve a destacar también por tener a los personajes con más multilingüismo, ya que en tercer lugar está Héctor, coprotagonista de la película. En segundo lugar, está el Gato con Botas, pero se debe tener en cuenta que en el corpus hay cuatro películas en las que aparece el mismo personaje (*Shrek 2*, *Shrek 3*, *Shrek 4* y *El gato con botas*), y estos 43 casos son el total de las cuatro cintas. Aun así, el Gato con Botas es protagonista de una de esas cuatro películas y coprotagonista de las otras tres, por lo que se puede concluir que los tres personajes con más multilingüismo del corpus son principales. A continuación, la tabla 4 muestra ejemplos de intervenciones de estos personajes y cómo estas no siempre coinciden en contenido o en forma de la versión original a la doblada:

Personaje y película	TCR	TO	TM
Gato con Botas (<i>El gato con botas</i>)	0:42:55	<i>No problema, boss.</i>	Sin problema, jefe.
Héctor (<i>Coco</i>)	0:50:47	<i>Make them listen, chamaco.</i>	Lo harás bien, chamaco.
Miguel (<i>Coco</i>)	0:47:20	No manches!	¡No inventes!

Tabla 4. Ejemplos de intervenciones de los personajes con más multilingüismo

Entre los personajes con menor tendencia al multilingüismo, hay 16 personajes con una sola intervención en español. A continuación, se añade un listado con dichos personajes:

- Adelitas (*El libro de la vida*)
- Berto (*Coco*)
- Carmelo (*El libro de la vida*)
- Ceci (*Coco*)
- Chelo (*Coco*)
- Chicharrón (*Coco*)
- Jane (*El gato con botas*)
- Jill (*El gato con botas*)
- Luka (*El libro de la vida*)
- Mary Beth (*El libro de la vida*)
- Pablo (*El libro de la vida*)
- Pepe (*El libro de la vida*)
- Rumpelstilskin (*Shrek 4*)
- Miguel (*La ruta hacia El Dorado*)

De estos personajes, se observa que solo dos (Miguel, de *La Ruta hacia El Dorado* y Rumpelstilskin, de *Shrek 4*) son personajes principales de sus películas, mientras que los otros 14 son personajes secundarios. Los personajes secundarios tienen menos muestras de multilingüismo que los principales, ya que no solo los personajes principales son los que más muestras tienen a nivel individual, sino que, además, los personajes principales protagonizan

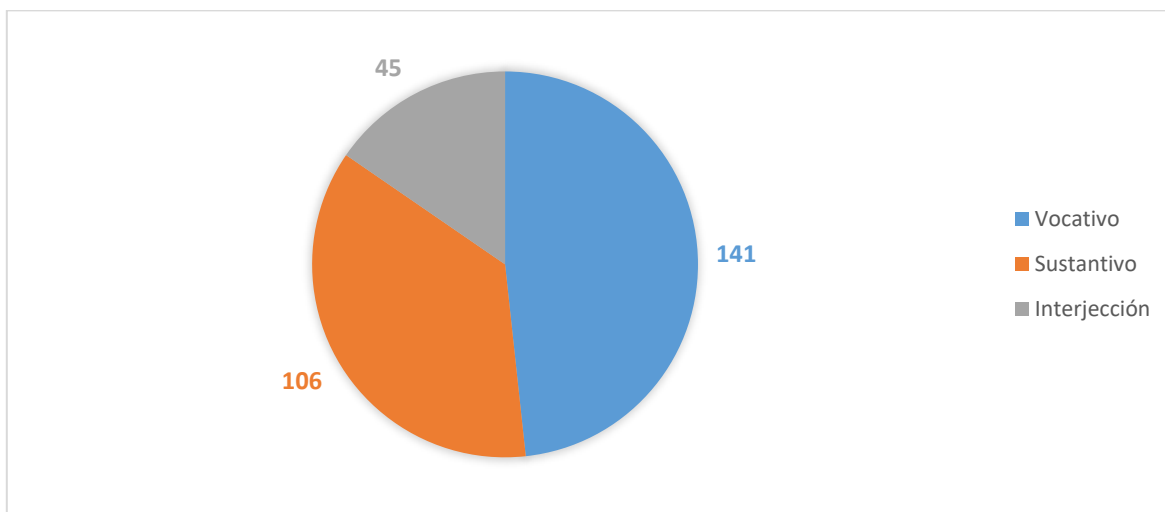
268 de esas 454 muestras (59,03 %), una mayoría. A continuación, la tabla 5 incluye ejemplos de intervenciones de algunos de estos personajes y, una vez más, no siempre se dan coincidencias entre TO y TM:

Personaje y película	TCR	TO	TM
Miguel (<i>La ruta hacia El Dorado</i>)	0:10:45	Adiós.	Adiós.
Adelitas (<i>El libro de la vida</i>)	0:52:17	Hey, primo.	Hola, primo.
Jill (<i>El gato con botas</i>)	0:57:32	Canasta!	¡Jaque mate!

Tabla 5. Ejemplos de intervenciones de los personajes con menos multilingüismo

5.2 Descripción del tipo de multilingüismo

A continuación, se describe el multilingüismo según los tipos de palabras más y menos utilizados en español en los TO. Se debe tener en cuenta que, en 64 casos, los tipos de palabra aparecen combinados en la misma intervención, pero no se ha incluido en la clasificación del análisis para tener los resultados a nivel individual.



Gráfica 2. Tipos de palabra más recurrentes

Los tres tipos de palabra menos utilizados en las muestras de multilingüismo de los TO aparecen una sola vez. Estos son:

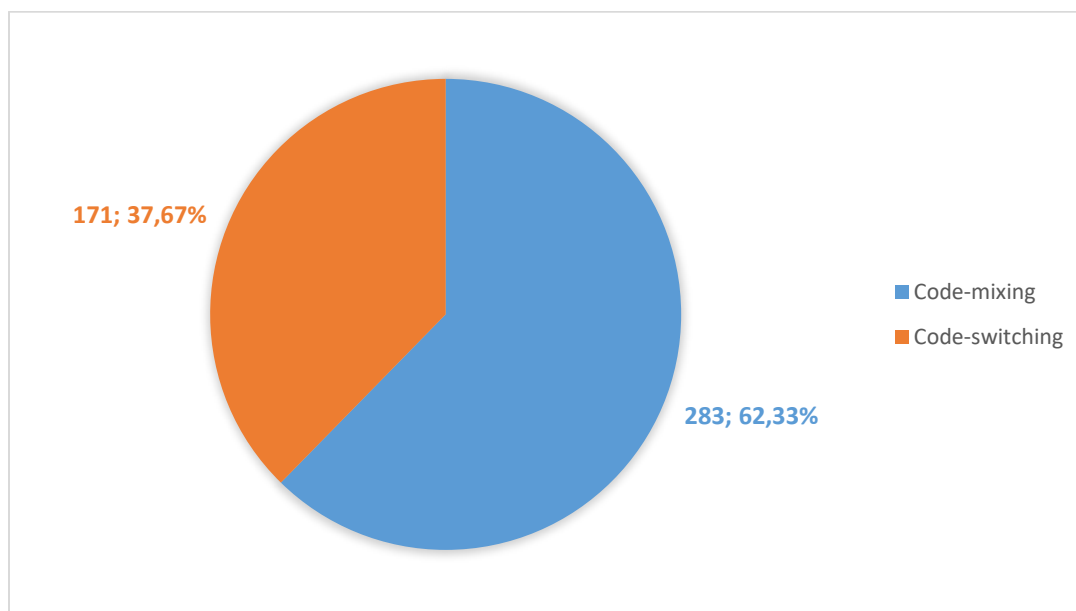
- Demostrativos
- Locuciones
- Artículos

Es innegable que el tipo de palabra más recurrente son los vocativos (31,06 % de las intervenciones totales), que por lo general tienen una función fática y no transmiten información. Además, la tercera categoría más recurrente son las interjecciones (9,91 %), que tampoco pueden transmitir demasiada información. Sin embargo, sí que es cierto que los sustantivos son el segundo tipo de palabra más utilizado (23,35 %), lo que indudablemente aboga a favor de la transmisión de información. Por otro lado, de las categorías menos utilizadas, dos de ellas (los demostrativos y los artículos) tampoco transmiten información. Además, cuando se combinan las clases de palabras, las combinaciones más recurrentes han sido sustantivo + sustantivo e interjección + vocativo (1,98 % cada una). La primera combinación denota transmisión de información y la segunda no. En la tabla a continuación se incluyen un par de ejemplos de cada una, mostrando cómo en el TM se han mantenido los mismos tipos de palabra que el TO.

Personaje y película	TCR	Tipo de palabra	TO	TM
Gato con Botas (<i>El gato con botas</i>)	0:00:41	Sustantivo + sustantivo	Diablo Gato!	¡Diablo Gato!
Héctor (Coco)	0:33:14	Sustantivo + sustantivo	<i>And</i> amigos, <i>they help their</i> amigos.	Y los amigos tratan bien a sus amigos.
Carmen (El libro de la vida)	1:00:10	Interjección + vocativo	Ay, mijo!	Ay, ¡hijo mío!
Tulio (La ruta hacia El Dorado)	0:50:04	Interjección + vocativo	Adiós, muchacho!	¡Adiós, muchacho!

Tabla 6. Ejemplos de intervenciones con tipos de palabra

Continuando con la descripción del multilingüismo, en la gráfica 3 se observan los porcentajes de las intervenciones que han utilizado *code-switching* con respecto a las que han utilizado *code-mixing*.



Gráfica 3. Tipos de código utilizados

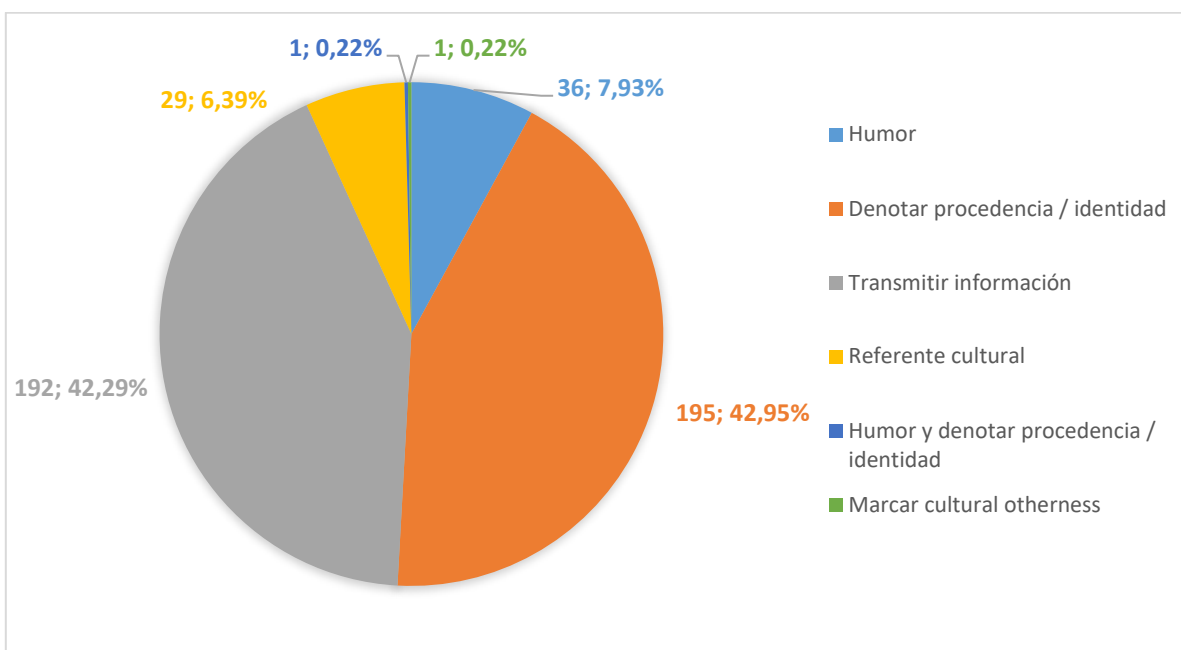
Se ha recurrido 283 veces al *code-mixing* frente a 171 de *code-switching*, lo que otorga una ligera superioridad a esta primera categoría (62,33 %) y denota que es menos común que el multilingüismo transmita información relevante, puesto que añadir palabras sueltas en una intervención siempre dificulta más que esas palabras tengan relevancia. Por otro lado, cuando una intervención completa es multilingüe, es mucho más probable que incluya información importante. En la tabla 7 se recogen varios ejemplos que reflejan el mismo contenido de los TO en los TM.

Personaje y película	TCR	Tipo de código	TO	TM
Asno (<i>Shrek 2</i>)	1:17:31	<i>Code-mixing</i>	Uno, dos, cuatro, <i>hit it!</i>	¡ <i>One, two, seven</i> , tira!
Jorge (<i>El libro de la vida</i>)	0:56:38	<i>Code-mixing</i>	<i>Epic</i> fiestas <i>every day</i> .	Fiestas épicas todos los días.

Audrey (<i>Atlantis: el imperio perdido</i>)	0:30:32	<i>Code-switching</i>	No toques nada!	¡No toques nada!
Buzz Lightyear (<i>Toy Story 3</i>)	1:07:44	<i>Code-switching</i>	Quién anda ahí? Amigo o enemigo?	¿Quién anda ahí? ¿Amigo o enemigo?

Tabla 7. Ejemplos de intervenciones con tipos de código

Para acabar con la descripción del multilingüismo, la gráfica 4 muestra los resultados de los propósitos principales (v. apartado 3.2) que puede tener el multilingüismo propuestos con porcentajes. Además, uno de los casos tiene un doble propósito (humor + denotar identidad/procedencia). La tabla 8 incluye algunos ejemplos de intervenciones con distintas funciones.



Gráfica 4. Propósitos principales del multilingüismo en el corpus

Personaje y película	TCR	Propósito principal	TO	TM
Jorge (<i>El libro de la vida</i>)	1:17:38	Humor y denotar procedencia/identidad	Ay, ay, ay, ay, canta y no	Ay, ay, ay, ay, canta y no

			llores, porque cantando se alegran los corazones.	llores, porque cantando se alegran los corazones.
Mariachi (Coco)	0:06:42	Denotar procedencia/identidad	Ay, ay, ay, muchacho.	Ay, ay, ay, muchacho.
Buzz Lightyear (Toy Story 3)	1:08:34	Humor	Mi florecilla del desierto. Yo nunca había visto la verdadera belleza hasta esta noche.	Mi florecilla del desierto. Yo nunca había visto la verdadera belleza hasta esta noche.
Sasha (El libro de la vida)	0:03:42	Referente cultural	<i>The battle of Cinco de Mayo?</i>	¿La batalla del Día Cinco de Mayo?
Gato con Botas (Shrek 2)	0:33:42	Transmitir información	<i>Oh, no!</i> Por favor! <i>Please!</i>	¡Ay, mamá! ¡No, por favor! ¡Piedad!

Tabla 8. Ejemplos de intervenciones con propósitos principales

Al finalizar la segunda fase, podemos afirmar que el propósito principal del uso de multilingüismo en el corpus (aunque por muy poco: 195 intervenciones frente a 192) es denotar la procedencia o la identidad del personaje que lo utiliza. En otras palabras, la identidad hispana.

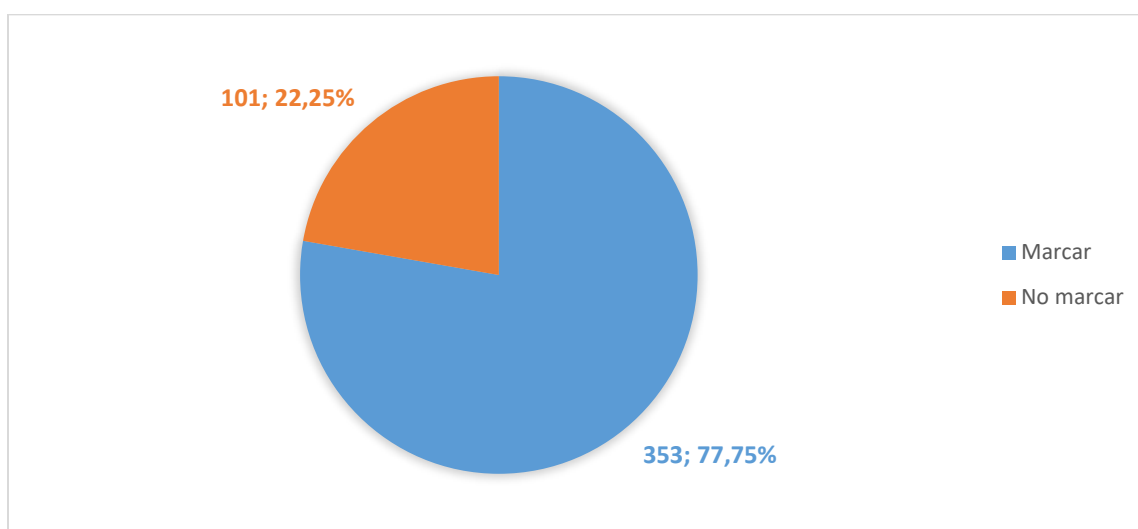
Por otro lado, los resultados de los propósitos principales le quitan algo de peso a la transmisión de información relevante por parte del multilingüismo, ya que solo un 42,29 % del corpus tiene la transmisión como propósito.

Un ejemplo con respecto a los propósitos principales es el caso de Buzz Lightyear en *Toy Story 3*. El propósito de la mayoría de sus intervenciones (en las tablas 7 y 8 se encuentran ejemplos) es el humor, que ocupa solo el 7,93 % del total del corpus. Aun así, es el personaje con las intervenciones más abundantes en español. Es decir, el que habla español de forma seguida durante más tiempo. Todas sus intervenciones utilizan *code-switching*; habla 100 %

español. Por ese motivo, y como el propósito de sus palabras es humorístico (así que tiene que entenderlo el público), en la versión original aparece todo subtítulo.

5.3 La estrategia de traducción

En esta tercera fase, la atención pasa de analizar los tipos de multilingüismo de los TO a observar cómo se ha traducido en los TM y qué estrategia se ha utilizado. La gráfica 5 muestra los resultados de la estrategia de traducción en los TM: marcar el multilingüismo o no marcarlo.



Gráfica 5. Estrategias traductorales para lidiar con el multilingüismo

Al obtener una sorprendente mayoría absoluta, se confirma que la estrategia más recurrente en las películas del corpus es marcar la L3 (con un total de 353 casos frente a 101) a través de alguna de las técnicas que se analizan en la cuarta fase de análisis.

De este 77,75 % que ha seguido la estrategia de marcar, un 84 % pertenece a las cuatro películas con ambientación en un país hispano mencionadas en la primera fase del análisis, mostrando cómo se tiende a marcar más el multilingüismo debido a que se pretende denotar la identidad hispana de la película y sus personajes. Aun así, en la tabla 9, que recoge los porcentajes de la estrategia de traducción por película para obtener resultados a nivel

individual, observamos que *La ruta hacia El Dorado* y *El libro de la vida* son las películas con más intervenciones que no se han marcado, pese a ser películas con ambientación hispana. Por ello, se afirma que, aunque en conjunto las películas con ambientación tengan mayor estrategia de marcar, a nivel individual este no siempre es el caso.

Película	% marcado	% no marcado
<i>Atlantis: The Lost Empire</i>	100 %	0 %
<i>Book of Life</i>	27,5 %	72,5 %
<i>Coco</i>	100 %	0 %
<i>Puss in Boots</i>	68,75 %	31,25 %
<i>Shrek 2</i>	87,5 %	12,5 %
<i>Shrek 3</i>	100 %	0 %
<i>Shrek 4</i>	100 %	0 %
<i>Road to El Dorado</i>	18 %	82 %
<i>Toy Story 3</i>	88 %	12 %

Tabla 9. Porcentaje de estrategia traductora por película

En los casos de *Shrek 2*, *Toy Story 3* y *El gato con botas* se observa que los pequeños porcentajes de multilingüismo que no se ha marcado corresponden siempre a personajes que han dicho algo en español sin ser esta su lengua materna. Sin embargo, los personajes de estas películas característicos por el español (Buzz Lightyear y el Gato con Botas) siempre tienen sus intervenciones marcadas. A continuación, la tabla 10 reúne algunos ejemplos de intervenciones con cada una de las estrategias de traducción:

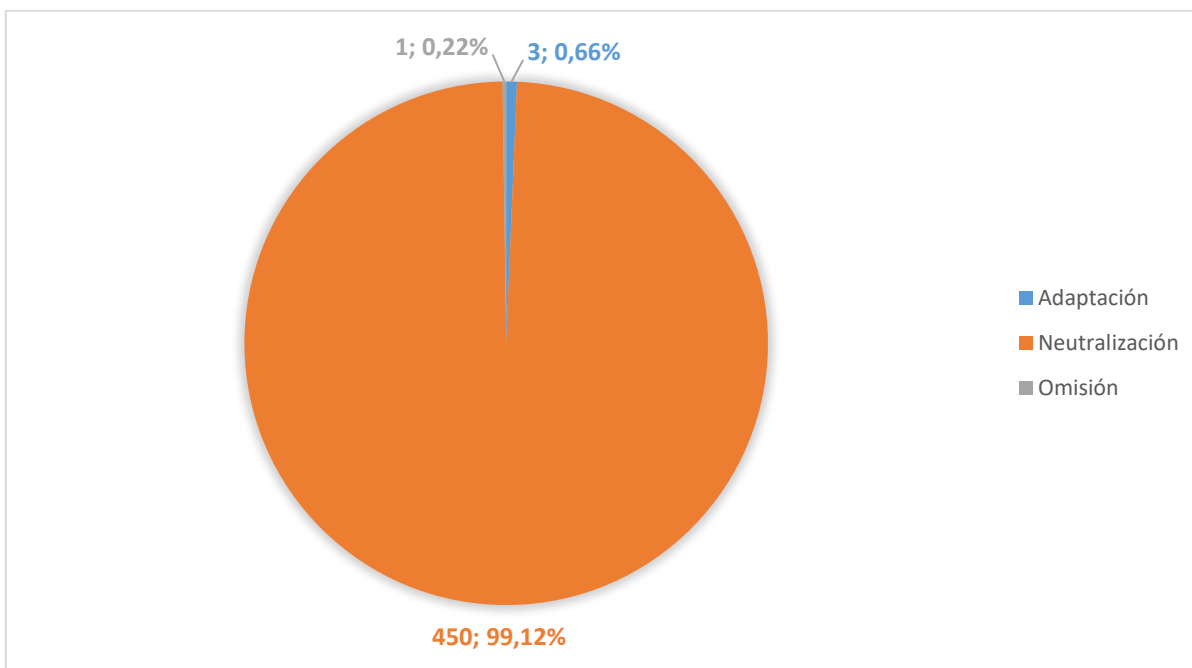
Personaje y película	TCR	Estrategia de traducción	TO	TM
Tulio (<i>La ruta hacia El Dorado</i>)	0:15:47	Marcar multilingüismo	<i>I wouldn't set foot in that jungle for a million pesetas!</i>	¡No pisaría esa selva ni por un millón de doblones!

Gato con Botas (<i>El gato con botas</i>)	0:08:48	Marcar multilingüismo	<i>Holy frijoles!</i>	¡Olé, olé y olé!
Woody (<i>Toy Story 3</i>)	1:08:03	No marcar multilingüismo	<i>Come on, El Buzzo.</i>	Ven conmigo, Buzz.
Joaquín (<i>El libro de la vida</i>)	0:37:08	No marcar multilingüismo	La música! <i>I'm so scared!</i>	¿Música? ¡Qué miedo!

Tabla 10. Ejemplos de intervenciones con estrategia de traducción

5.4 La técnica de traducción

Por último, el análisis reúne los resultados de cómo se han aplicado las distintas técnicas traductoras propuestas por Zabalbeascoa y Corrius (2012) en los TM al traducir el multilingüismo. La gráfica 6 muestra los tres tipos distintos de solución por separado, mientras que la gráfica 7 aborda todas las distintas variantes de la solución de neutralización, en la que se deja la L3 como L2. Se debe recordar que, aunque la neutralización mantenga la misma lengua, esto no significa que la percepción multilingüe se pierda en el TM.



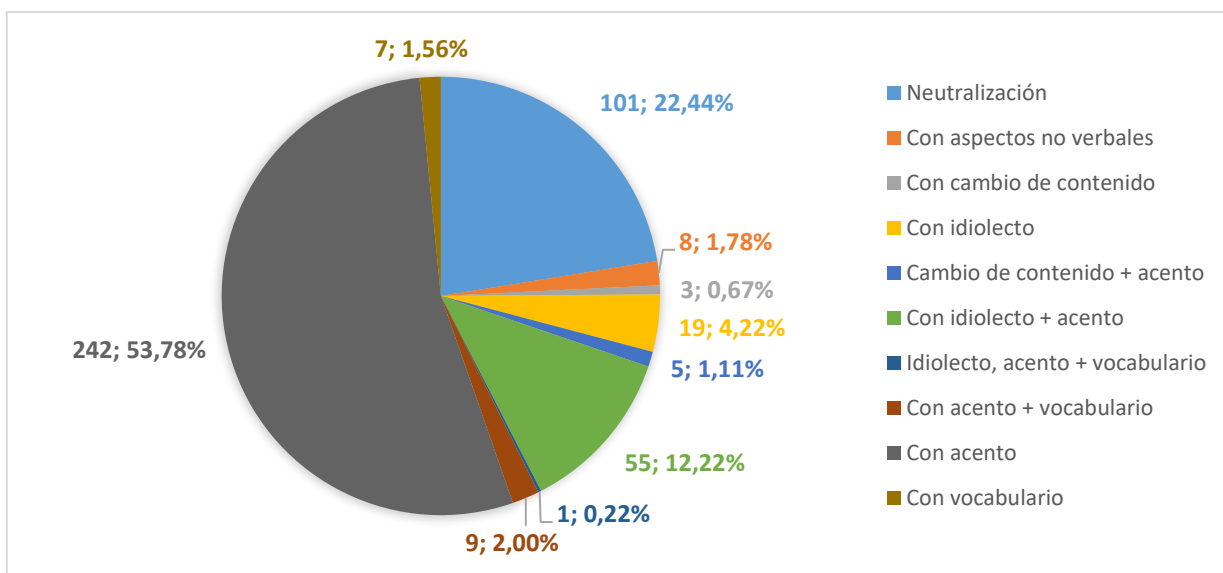
Gráfica 6. Técnicas traductoras para lidiar con el multilingüismo

La gráfica 6 muestra la absoluta supremacía de la técnica de neutralización, frente a un solo ejemplo de omisión y tres de adaptación, que se muestran en la tabla 11. La técnica de omisión se aplica en este caso para adaptarse a las normas de la productora Walt Disney Pictures, que prohíbe cualquier referencia religiosa en sus traducciones³. Por otro lado, en todos los casos de adaptación, el español no tenía como función denotar la identidad o procedencia hispana del personaje que lo habla, por lo que se sustituye por italiano, inglés y latín respectivamente. Sin embargo, solo en el caso de *Atlantis: el imperio perdido* la función principal es denotar la *cultural otherness* entre personajes, lo que contrasta con la propuesta de Zabalbeascoa y Corrius (2012) (v. apartado 3.3).

Personaje y película	TCR	Técnica de traducción	TO	TM
Felipe (<i>Coco</i>)	1:16:28	Omisión	Gracias, Dios mío!	
Atlante (<i>Atlantis: el imperio perdido</i>)	0:42:41	Adaptación	Buenos días.	<i>Bongiorno.</i>
Rumpelstiltskin (<i>Shrek 4</i>)	0:46:04	Adaptación	<i>A clear, crisp, delicious glass of</i> agua purificada?	¿Una copa de clara, cristalina y deliciosa <i>aqua purificata?</i>
Asno (<i>Shrek 2</i>)	1:17:31	Adaptación	Uno, dos, cuatro, <i>hit it!</i>	¡ <i>One, two, seven</i> , tira!

Tabla 11. Ejemplos de intervenciones con técnica de omisión y adaptación

³ Información extraída de: [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar))



Gráfica 1. Distintas técnicas de neutralización del multilingüismo

Por último, la gráfica 7 muestra las diferentes formas de aplicar la neutralización de Zabalbeascoa y Corrius (2012) a la L3. Con esto, se demuestra que el hecho de no modificar la L3 cuando es igual a la L2 no significa que desaparezca el multilingüismo. De hecho, la neutralización a secas, en la que se pierde toda noción de que hubiera una L3, supone solo el 22,44 % de los casos de neutralización. Por el contrario, se incluyen nueve variantes de neutralización que, de una forma u otra, incluyen una estrategia de compensación, un idiolecto o un aspecto no verbal que sigue denotando la identidad hispana del personaje. Como también refleja la gráfica, en ocasiones las distintas formas de compensación se combinan entre sí en una sola intervención.

La estrategia de compensación con un acento es la solución más popular (53,78 %), a la que se ha recurrido en más de la mitad de las intervenciones. En el caso de *Coco*, todos los personajes de la película tienen un acento mexicano en la versión doblada. En otros casos, como *Atlantis*, la saga *Shrek*, *El gato con botas* o *Toy Story 3*, solo cierto personaje hispano habla con acento, como Audrey, el propio Gato con Botas y Buzz Lightyear respectivamente.

Es curioso mencionar el caso del personaje Gato con Botas, ya que su actor de doblaje tanto en la versión original como en la doblada es el famoso actor español Antonio Banderas. En la versión original habla con un marcado acento español incluso cuando habla en inglés,

lo que se ha trasladado a la versión doblada como un marcado acento andaluz para distinguirlo del resto de personajes. Sin embargo, este acento resulta no ser muy coherente, ya que en *Shrek 2* y *3* hace referencias a España como si el personaje proviniera del país, pero en *Shrek 3* y *4* empieza a utilizar el idiolecto mexicano, con expresiones como «ándale». Además, en *El gato con botas* le añaden orígenes mexicanos, lo que hace que ni su acento andaluz ni sus expresiones típicas españolas sean coherentes en la versión doblada, ni que el personaje tenga una identidad o procedencia bien definida. La tabla 12 refleja algunos de estos ejemplos:

Película	TCR	TO	TM
<i>Shrek 2</i>	0:42:57	<i>In one of my nine lives, I was the great cat burglar of Santiago de Compostela.</i>	En una de mis siete vidas fui el gran gato ladrón de Santiago de Compostela.
<i>Shrek 3</i>	0:57:04	<i>They were made in Madrid by the finest...</i>	Me las hizo a mano en Madrid el mejor de...
<i>Shrek 3</i>	1:24:54	Muchas gracias a todos, ándale!	Muchas gracias a todos, ¡ándale!
<i>Shrek 4</i>	0:58:50	Ándale, ándale, ándale!	¡Arre, arre, arre!

Tabla 12. Ejemplos de intervenciones del Gato con Botas

El acento andaluz vuelve a hacer su aparición en el doblaje de *Toy Story 3* para distinguir a Buzz Lightyear del resto de personajes y darle un toque humorístico, ya que en la versión original habla un castellano estándar. Por tanto, el acento andaluz parece denotar humor o ser capaz de transmitirlo para el público del contexto sociocultural español. La tabla 13 muestra algunas de sus intervenciones:

TCR	TO	TM
1:07:33	Bitácora espacial: me he despertado	Bitácora espacial: me he despertado

	del hipersueño en un planeta extraño.	del hipersueño en un planeta extraño.
1:07:51	Me debo de haber estrellado y se me ha borrado la memoria.	Me debo de haber estrellado y se me ha borrado la memoria.
1:10:40	Venga conmigo, señorita. Le enseñaré las maravillas de la galaxia y juntos, con nuestro amor, venceremos al mal.	Venga conmigo, señorita. Le enseñaré las maravillas de la galaxia y juntos, con nuestro amor, venceremos al mal.

Tabla 13. Ejemplos de intervenciones del Buzz Lightyear

Otro de los tipos de compensación que se encuentran es la neutralización con aspectos no verbales (1,78 %), que solo se detecta en *El libro de la vida*. Pese a que el protagonista, Manolo, no tiene ningún acento ni muestra de vocabulario que denote su identidad mexicana, en diversas escenas lo vemos torear. Todo el contexto de esas escenas (su atuendo de torero, el ruedo, el capote...) claramente deja ver esa identidad hispana, aunque no se compense en el habla. La tabla 14 refleja algunos casos de compensación con aspectos no verbales:

Personaje	TCR	TO	TM
Manolo	0:21:44	Venga, toro!	¡Venga, toro!
Manolo	1:08:25	Vamos, toro, vamos!	¡Ah, toro, ah!
Manolo	1:09:51	Venga, torote, venga!	¡Venga, torazo! ¡Venga!

Tabla 14. Ejemplos de intervenciones de neutralización con aspectos no verbales

Por otro lado, encontramos la compensación de vocabulario (2 %) o la neutralización con idiolecto (4,22 %), en el caso en el que no haya cambios con respecto a las palabras usadas de la versión original a la doblada (tabla 15).

Personaje	TCR	Técnica de traducción	TO	TM
Tulio (<i>La ruta hacia El Dorado</i>)	0:06:22	Neutralización compensada con vocabulario	<i>Two</i> pesetas <i>says we can't!</i>	¡Dos maravedís a que no!

Carmen (<i>El libro de la vida</i>)	0:53:00	Neutralización compensada con vocabulario	La Muerte <i>is throwing a big Day of the Dead</i> fiesta <i>for everyone!</i>	¡La Catrina siempre da una gran fiesta por el día de los muertos!
Aldeana (<i>El gato con botas</i>)	0:10:58	Neutralización con idiolecto	Chupacabra! Chupacabra! Chupacabra! Chupacabra!	¡El Chupacabras! ¡El Chupacabras! ¡El Chupacabras! ¡El Chupacabras!
Manolo (<i>El libro de la vida</i>)	0:24:41	Neutralización compensada con vocabulario	<i>I would like to dedicate this</i> corrida <i>to</i> Miss María Posada.	Quisiera poder dedicarle esta faena a la señorita María Posada.

Tabla 15. Ejemplos de intervenciones de neutralización con idiolecto y compensada con vocabulario

Estas técnicas no son tan recurrentes, pero incluyen en las intervenciones alguna muestra del habla que denota cierta región hispana, ya sea española (como en el caso de *La ruta hacia El Dorado* al cambiar «pesetas» por «maravedís» para que concuerde con la época en la que está ambientada la película⁴) o mexicana («La Catrina» en *El libro de la vida*⁵). Así, aunque no haya ningún acento u otro aspecto que apoye el multilingüismo, ese vocabulario hace que el efecto de la L3 no se neutralice por completo todo.

Tras haber concluido la última fase del análisis se observa que, pese a que la neutralización es, sin duda, la técnica más recurrente en el corpus a la hora de traducir el multilingüismo, esto no significa que la presencia del multilingüismo desaparezca. Se utilizan numerosas variantes de neutralización con formas de compensación para que, aunque se mantenga el español en la L3 de la versión doblada, se distinga a estos personajes con algún rasgo. En estas películas, el uso de acentos ha sido la técnica a la que más se ha recurrido para destacar a estos personajes que en los TO hablan español.

⁴ Información extraída de: <http://www.fuenterrebollo.com/fags-numismatica/Banco-Espana/historia3-moneda.html>. Se debe recordar que la película está ambientada en el siglo XVI, como muestra un rótulo en la primera escena, siglo anterior a la instauración de las pesetas como moneda española.

⁵ Información extraída de: <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/y-todo-esto-quien-es-la-catrina>

6. Conclusiones

Tras analizar los datos con relación al multilingüismo y su traducción en estas nueve películas y haber expuesto los resultados, se recogen las conclusiones a las que se ha llegado para poder validar las hipótesis y proponer futuras líneas de investigación.

6.1 Validación de las hipótesis

A continuación, se exponen las validaciones de las hipótesis, basadas en todos los datos extraídos de cada una de las fases de análisis:

La primera hipótesis de este trabajo proponía que en las películas ambientadas en un país hispano se marcaría más el multilingüismo. Tras haber realizado el análisis, se puede afirmar que la hipótesis **queda validada** en general, pero no a nivel individual. La gran mayoría de muestras de multilingüismo del corpus se encuentran en películas que cuentan con ambientación hispana, y en estas películas se ha utilizado principalmente la estrategia de marcar el multilingüismo al traducirlo. Sin embargo, esta hipótesis no queda validada a nivel individual, ya que dos de las películas con ambientación hispana son las que tienen porcentajes más altos de no haber marcado el multilingüismo de ninguna forma (*La ruta hacia El Dorado* y *El libro de la vida*).

La segunda hipótesis, que contemplaba que los personajes secundarios tendrían más muestras de multilingüismo que los principales, **no queda validada**. No solo los personajes principales protagonizan más de la mitad de todas las intervenciones multilingües en conjunto, sino que, a nivel individual, los personajes más multilingües del corpus son todos principales. Sin embargo, hay que recordar que existen dos casos aislados en los que personajes principales tienen una sola intervención multilingüe (Miguel de *La ruta hacia El Dorado* y Rumpelstiltskin de *Shrek 4*).

La tercera hipótesis planteaba que el principal propósito de las muestras de multilingüismo en el corpus sería denotar la procedencia o identidad de los personajes que hablan español, y que estas intervenciones no transmitirían información. La hipótesis **queda parcialmente validada**. En primer lugar, el principal propósito del multilingüismo en estas

películas ha sido denotar la identidad hispana de los personajes que hablan español en los TO con un 42,95 %, frente a un 42,29 % de intervenciones con la transmisión de información como función principal. Esto valida la primera parte de la hipótesis, aunque por un porcentaje ínfimo.

Respecto a la segunda parte, dos de los tres tipos de palabra más utilizados en español en los TO tienen una función fática, no de transmisión de información, pero hay que recordar que los sustantivos son la segunda categoría gramatical más utilizada, lo que sin duda aboga por la transmisión de información. Por ello, con los tipos de palabra, la segunda parte de la hipótesis solo se resuelve a medio camino porque los resultados indican variedad entre los tipos de palabras multilingües que transmiten información y los que no.

Además, el código más utilizado es el *code-mixing*, que aboga por validar la segunda parte de la hipótesis, puesto que añadir palabras sueltas en una intervención siempre dificulta más que esas palabras transmitan información relevante. Sin embargo, no hay que olvidar que, pese a que la función principal del multilingüismo en el corpus es denotar la identidad de los personajes, la transmisión de información es la segunda más utilizada, con casi la mitad de las intervenciones. En conclusión, como la primera parte de la hipótesis queda confirmada con el análisis, pero la segunda no, la tercera hipótesis solo queda parcialmente validada porque hay argumentos que la apoyan y otros que no.

6.2 Futuras líneas de investigación

Gracias a los resultados obtenidos, se puede observar que hay ocasiones en las que los TM han mantenido el contenido, estilo o estructura idéntica a la de los TO, pero en otros ha cambiado ligera o drásticamente. Se ha mencionado a lo largo de todo el trabajo que no existen demasiados estudios ni pautas con respecto a qué hacer cuando un traductor se enfrenta al multilingüismo en un texto, y esto se refleja en el mundo profesional, ya que se observan muchas diferencias entre unas y otras películas o incluso en la misma película.

Resulta evidente la necesidad de seguir investigando la traducción del multilingüismo en el cine de animación. Por ejemplo, se podrían analizar las tendencias más comunes para traducir el multilingüismo en las películas de animación más actuales, y el efecto que estas

traducciones tienen en el público para tratar de discernir cuáles son las más y menos efectivas. De esta manera, la comunidad traductora sería consciente de qué técnicas o estrategias son las que funcionan mejor hoy en día y tomaría las decisiones de traducción del multilingüismo teniéndolo en cuenta.

Bibliografía

- Agost, Rosa (1999). *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Baker, Mona y Hochel, Brano (1998). Dubbing. En Mona Baker (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (p. 74-76). Londres y Nueva York: Routledge.
- Bartoll, Eduard (2006). Subtitling multilingual films. *Proceedings of the Marie Curie Euroconferences. MuTra: Audiovisual Translation Scenarios*, 1-5. Recuperado 8 agosto 2018 de http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Bartoll_Eduard.pdf
- Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaume, Frederic (2007). Quality standards in dubbing: a proposal, *TradTerm*, 13, 71-89.
- Chaume, Frederic (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. London: Routledge.
- Chaume, Frederic y García de Toro, Cristina (2010). *Teories actuals de la traductologia*. Alzira, Valencia, Edicions Bromera.
- Chõrao, Graça (2012). On the Impact and Communicative Effectiveness of Dubbing in Portugal. *Iberian Studies on Translation and Interpreting*. Oxford: Peter Lang.
- Coco (película de Disney/Pixar). (2018). Recuperado 23 mayo 2018 de [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar))
- Corrius, Montse (2008). *Translating multilingual audiovisual texts: Priorities and restrictions, implications and applications*. Tesis doctoral no publicada, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, Cataluña.
- Corrius, Montse y Zabalbeascoa, Patrick (2011). Language variation in source texts and their translations: the case of L3 in film translation. *Target*, 23(1), 113-130.
- De Higes, Andino (2014). *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües: el caso del cine británico de migración y diáspora* (Tesis doctoral. Universitat Jaume I, Comunidad Valenciana). Recuperado de <https://www.tdx.cat/handle/10803/144753>

- De Higes Andino, Irene, Prats, Ana María, Martínez, Juan José y Chaume, Frederic (2013). Subtitling language diversity in Spanish immigration films: A translational approach. *Meta*, 58(1), 134-145. doi: 10.7202/1023813ar
- De los Reyes, Julio (2015). La traducción de canciones en el cine de animación: Estrategias y elecciones en las versiones española, francesa e italiana de “Let it go”. *Savoirs en Prisme*, 4, 199-213. Recuperado de <https://savoirsenprisme.com/numeros/04-2015-langue-et-musique/la-traduccion-de-canciones-en-el-cine-de-animacion-estrategias-y-elecciones-en-las-versiones-espanola-francesa-e-italiana-de-let-it-go/>
- De Rosa, Gian Luigi (2010). Naturalizzare il parlato cartoonistico de A Turma da Mônica. En Gian Luigi De Rosa (Ed.), *Dubbing Cartoonia: Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati* (p. 59-75). Nápoles: Loffredo.
- Di Giovanni, Elena (2003). Cultural otherness and global communication in Walt Disney films at the turn of the century. *The Translator*, 9(2), 207-223. doi: 10.1080/13556509.2003.10799154
- Díaz Cintas, Jorge (2001). *La traducción audiovisual: El subtitulado*. Salamanca: Almar.
- Diccionario del español de México (DEM). (2018). *Uso de los tiempos verbales*. Recuperado de <http://dem.colmex.mx/repository/pdfs/0041-44TiemposVerbales.pdf>
- Dwyer, Tessa (2005). Universally speaking: Lost in translation and polyglot cinema. *Fictionalising Translation and Multilingualism: Linguistica Antverpiensa*, 4, 295-310. Recuperado de <https://lans.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/view/143/85>
- Eso. (s.f). En *Diccionario del español de México (DEM)*. Recuperado de <http://dem.colmex.mx/Default.aspx>
- Gómez de Silva, Guido (2001). *Diccionario breve de mexicanismos*. México: FCE.
- Grutman, Rainier (2006). Refraction and recognition: Literary multilingualism in translation. *Target*, 18, 17-47.
- Guía de español mexicano. (2016). Recuperado 23 mayo 2018, de <https://www.lingoda.com/es/blog/guia-de-espaol-mexicano>

- Iglesias Gómez, Luis Alberto (2009). *Los doblajes en español de los clásicos de Disney*. (Tesis doctoral. Universidad de Salamanca, Castilla y León).
- Jakobson, Roman (1959). On Linguistic aspects of translation. En Reuben Brower (Ed.), *On Translation* (p. 232-239). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- La llorona (canción). (s.f.). Recuperado 23 mayo 2018, de [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Llorona_\(canci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Llorona_(canci%C3%B3n))
- La moneda en España s. XVI. (s.f.). Recuperado 28 julio 2018, de <http://www.fuenterrebollo.com/faqs-numismatica/Banco-Espana/historia3-moneda.html>
- Llanos Martínez, Héctor (2017). Escucharemos a “Coco” en español mexicano: la historia del doblaje de los clásicos Disney. *Verne, El País*. Recuperado de https://verne.elpais.com/verne/2017/11/23/articulo/1511450381_288419.html
- Lluís, Josep (1995). Paràmetres per a una anàlisi de la banda sonora musical cinematogràfica. *D'Art*, 21, 169-186.
- Maldonado, Celia, Gómez, Sergio y Dorado, M. Cristina (2017). *Cine de animación: Gestión del patrimonio audiovisual*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/348562100/Cine-de-Animacion>
- Mendoza, Monsterrat (2015). *El doblaje y el español neutro en las películas de animación de Disney*. (Trabajo de fin de grado, Universitat de Vic, Cataluña). Recuperado de http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/4144/trealu_a2015_mendoza_monsterrat_doblaje_espa%C3%B1ol.pdf
- Pull (or yank) someone's chain. (s.f). En *Oxford Living Dictionaries*. Recuperado de [https://en.oxforddictionaries.com/definition/pull_\(or_yank\)_someone's_chain](https://en.oxforddictionaries.com/definition/pull_(or_yank)_someone's_chain)
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2009). *Nueva gramática de la lengua española. Morfología y sintaxis*. Madrid: Espasa.

- Redacción El Universal (2017, octubre 31). Y a todo esto ¿quién es La Catrina? *El Universal*. Recuperado 28 julio 2018, de <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/y-todo-esto-quien-es-la-catrina>
- Sifianos, Georges (1995). The Definition of Animation: A letter from Norman McLaren. *Animation Journal*, 3(2), 62-66.
- Zabalbeascoa, Patrick (2012). Translating heterolingual audiovisual humor: Beyond the blinkers of traditional thinking. En Javier Muñoz-Basols et al. (Eds.), *The limits of literary translation: Expanding frontiers in Iberian languages* (p. 317-338). Kassel: Reichenberger.
- Zabalbeascoa, Patrick y Corrius, Montse (2012). How Spanish in an American film is rendered in translation: dubbing Butch Cassidy and the Sundance Kid in Spain. *Perspectives: Studies in Translation*, 22(2), 255-270. doi: 10.1080/0907676X.2012.695380

Filmografía

Atlantis: The Lost Empire (*Atlantis: el imperio perdido*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 2001)

Beauty and the Beast (*La Bella y la Bestia*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991)

Book of life (*El libro de la vida*, Jorge R. Gutiérrez, 2014)

Coco (Lee Unkrich, 2017)

El hotel eléctrico (Segundo de Chomón, 1905)

Puss in Boots (*El gato con botas*, Chris Miller, 2011)

Rio Rita (*Río Rita*, Luther Reed, 1929)

Shrek 2 (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004)

Shrek 3 (Chris Miller y Raman Hui, 2007)

Shrek 4 (Mike Mitchell, 2010)

Snow White and the Seven Dwarfs (*Blancanieves y los siete enanitos*, David Hand, 1937)

The Haunted Hotel (*El hotel encantado*, Stuart Blackton, 1907)

The Road to el Dorado (*La ruta hacia El Dorado*, Bibi Bergeron, 2000)

Toy Story 3 (Lee Unkrich, 2010)

Anexo

La ficha de análisis del trabajo se encuentra disponible en:

https://drive.google.com/file/d/1byt-UOEEPNMrO4Rx_E0HWMx-sMccznGC/view?usp=sharing